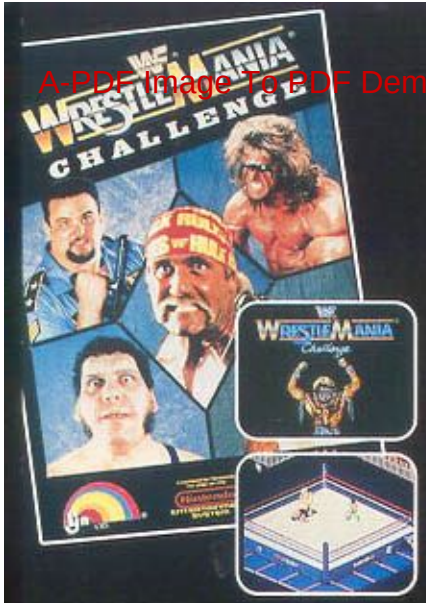
A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark




# WWF WRESTLEMANIA® CHALLENGE

**MACHEN SIE SICH AUF UNGLAUBLICHE WWF-RINGKÄMPFE GEFASST- IM RING UND AUSSERHALB**

- Einzel- und Abschlag-Team-Kämpfe
- 3-gegen-3 Survivor Series® Spielart
- 1 & 2 Spieler Kopf-an-Kopf-Aktion

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Acclaim® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc.
© 1990 TitanSports, Inc. Hulk Hogan ist ein Warenzeichen der Marvel Comics Group mit exklusiver Lizenz für TitanSports, Inc. Survivor Series, World Wrestling Federation und WrestleMania sind Warenzeichen von TitanSports, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle Charakterähnlichkeiten der Ringer sind Warenzeichen von TitanSports, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Printed in Japan.

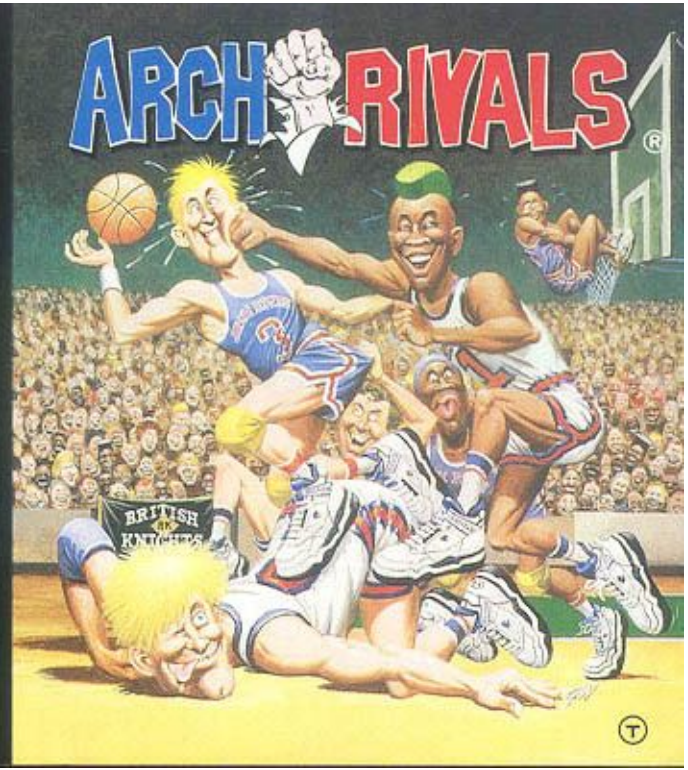
PRINTED IN JAPAN

NES-Q4-N0E

## SPIELANLEITUNG

Acclaim® entertainment inc
Masters of the Game™

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Dieses offizielle Gütesiegel ist Ihre Garantie, daß Nintendo® dieses Produkt überprüft hat und daß es unsere Normen für ausgezeichnete Verarbeitung, Zuverlässigkeit und einen hohen Unterhaltungswert erfüllt. Achten Sie beim Kauf von Telespielen und Zubehör immer auf dieses Gütesiegel, das vollständige Kompatibilität mit Ihrem Nintendo Entertainment System® garantiert.

Nintendo® und Nintendo Entertainment System® sind Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd.



# AUF DIE PLÄTZE...

## LADEN

1. Sicherstellen, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist.
2. Die ARCH RIVALS® Kassette wie in der Gebrauchsanweisung für das NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® angegeben einlegen.
3. Das Grundgerät einschalten.

Die START-Taste drücken, um den Spielerwahl-Bildschirm zu erhalten.

## WAHL DER MANNSCHAFTSNAMEN UND TRIKOTFARBEN

Vom Spielerwahl-Bildschirm aus die TASTE B drücken.

## 1 ODER 2 SPIELER?

Die TASTE SELECT drücken, um den blinkenden Pfeil zu bewegen.

## SPIEL BEGINNEN ODER INFORMATIONEN ABFRAGEN?

Alle Informationen, um ARCH RIVALS spielen zu können, können direkt auf dem Bildschirm abgefragt werden.

Um Informationen zu erhalten, die TASTE A drücken. Die folgenden Spielphasen sind auf getrennten Bildschirmen beschrieben:

- **Durchführung von Defensivbewegungen**
- **Verteidigungsstrategien**
- **Durchführung von Offensivbewegungen**
- **Angriffsstrategien**

## AUSWAHL DER SPIELER

Jedes ARCH RIVALS Team besteht aus höchstens 2 Spielern. Sie steuern einen Spieler und der Computer Ihren Mannschafts-kameraden.

Jedes Team kann aus 8 Spielern gewählt werden, die verschiedene Fähigkeiten und Eigenschaften haben.

Um den gewünschten Spieler zu wählen, die 4-Wege-Taste drücken, bis der Wahlpfeil auf den gewünschten Spieler zeigt. Dann START drücken. Bei 2 Spielern wählt der erste Spieler aus der linken Mannschaft und der zweite Spieler aus der rechten Mannschaft aus.

## SPIELERPROFILE

### TYRONE
Wenn dieser Typ sich in den Weg stellt, kommt niemand an ihm vorbei, ohne eine Faust oder einen Ellenbogen ins Gesicht zu bekommen.

### VINNIE
Vinnie kann kaum jemand das Wasser reichen. Er kann phantastisch mit dem Ball umgehen und ist ein guter Teamspieler. Fast zu gut um wahr zu sein!

### HAMMER
Dieser Typ kann den anderen aus fast jeder Position das Leben schwer machen, wenn Sie ihm aber unter dem Korb in die Quere kommen, bekommen Sie eins drauf.

### MOOSE
Er ist vielleicht nicht mehr der jüngste oder schnellste, aber manchmal kommt ihm seine Erfahrung zu Gute. Vergessen Sie nicht, daß er sein Team drei Saisonen hintereinander zum Sieg geführt hat.

### LEWIS
Mr. Technik. Mr. Glatt. Mr. Bewegung. Seine Mutter ist die einzige, die ihn noch "Lewis" nennt. (Was er haßt wie die Pest.)

### BLADE
Die Fans lieben ihn... Und die Cheerleader. Er ist ein echter Tor- und Herzensstürmer. Kein schlechter Mannschafts-kamerad—besonders wenn er all seine Verehrerinnen nicht mehr allein bewältigen kann.



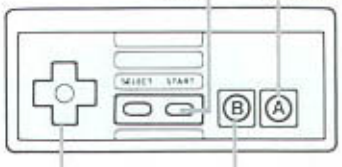
### MOHAWK
Diesem Verrückten ist es egal, wen er über den Haufen rennt —auf dem Weg zum Korb. Kommen Sie ihm nicht in die Quere oder er zeigt Ihnen seine Version eines technischen Fouls.

### REGGIE
Er war einmal der größte Basketballspieler aller Zeiten. Das ist 10 Jahre her aber er hat immer noch das gewisse Etwas und könnte seine Gegner wahrscheinlich mit geschlossenen Augen abservieren...was er manchmal auch zu versuchen scheint.

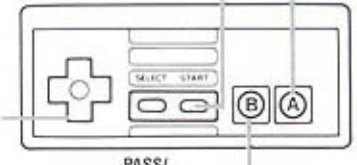
## DER CONTROLLER

***Zu beachten:*** *Die folgenden Informationen können auch auf dem Bildschirm abgefragt werden, indem man vom SPIELERANZAHL—BILDSCHIRM aus die TASTE A drückt.*

### DEFENSIVE




### OFFENSIVE



## DEFENSIVBEWEGUNGEN

**Zum Springen**—TASTE A drücken.

**Zum Negschnappen oder Boxen**—Die TASTE B drücken, sich Ihrem Gegner gegenüberstellen und TASTE B dann loslassen.

**Zum Strecksprung**—Die TASTE B gedrückt halten und TASTE A kurz antippen.

**Um einen verfehlten Ball zu greifen**—Vor jedem anderen Spieler an den Ball gelangen.

## OFFENSIVBEWEGUNGEN

### MIT DEM BALL:

**Zum Schießen**—TASTE A drücken.

**Für einen Paß**—TASTE B drücken.

**Um Ihren Gegner auszutricksen**—TASTE B runterhalten und dann TASTE A drücken.

### OHNE BALL:

**Um dem Kollegen zu sagen, daß er schießen soll**—TASTE A drücken.

**Um dem Kollegen zu sagen, daß er den Ball passen soll**—TASTE B drücken.

**Um einen verfehlten Ball zu greifen**—Durch Drücken von TASTE A springen.

## DAS SPIEL

Ein ARCH RIVALS Spiel besteht aus vier Quartalen, die jeweils 3 Minuten dauern.

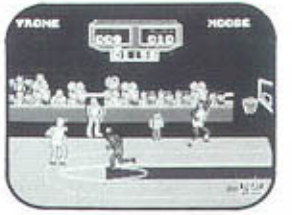
Zwischen den einzelnen Quartalen (aber nicht zur Halbzeit) wird die "TRAINERECKE" ausgestrahlt —gesponsert von der Sportschuhfirma British Knights. Achten Sie auf die dabei vermittelten Tips.

Am Ende des Spiels können Sie sich Ihre Spielstatistik betrachten, um zu sehen, wie gut Sie wirklich gespielt haben.

## IN WELCHE RICHTUNG IST ER GEGANGEN?

Wenn sich einer Ihrer Spieler außerhalb des Bildschirms befindet, erscheint ein Pfeil, der seine Position angibt.

Achten Sie auf diese Pfeile. Sie sind eine große Hilfe bei einem raschen Spiel.




## HINWEISE VOM TRAINER

- Vergessen Sie nicht, daß bei ARCH RIVALS eigentlich nur eine Regel gilt, nämlich daß keine Regel gilt. Alles, was zum Sieg führt, ist erlaubt.
- Befolgen Sie die Kontrollbewegungen, die Ihnen in der Spielanleitung gezeigt werden, und versuchen Sie es dann alleine. Sie (und Ihr Gegner) werden überrascht sein, was Ihnen alles einfällt. Der Trick besteht darin, zum richtigen Zeitpunkt die richtige Tastenkombination zu drücken.
- Schnelle Pausen könnten dem Spiel ganz neue Dimensionen verleihen. Wenn Ihr Mannschaftskamerad den Ball hat, sollten

Sie versuchen, sich außerhalb des Bildschirms auf den Korb zuzubewegen und dann einen Pass zu verlangen. Schauen Sie, was dann passiert.

- Scheuen Sie sich nicht, hin und wieder einen Verzweiflungsschuß abzugeben. Was im wirklichen Leben unmöglich erscheint, ist in der Welt der ARCH RIVALS durchaus möglich.

- Seien Sie eine hartnäckige Deckung. Ob Sie einen Bereich decken oder einen bestimmten Spieler, bleiben Sie Ihrem Gegner immer auf den Versen. Stellen Sie sich ihm in den Weg und zwingen Sie ihn dazu, schlechte Schüsse zu machen.

## WARNUNG

### NICHT MIT EINEM VORDER- ODER HINTERGRUNDSPROJEKTIONS-BILDSCHIRM VERWENDEN

Verwenden Sie Ihr Nintendo Entertainment System® ("NES") oder NES-Spiele nicht mit einem Vorder- oder Hintergrundsprojektionsbildschirm. Ihr Projektionsbildschirm kann permanente Schäden davontragen, wenn Videospiele mit stehenden Bildern oder Mustern auf Ihrem Fernsehschirm abgespielt werden. Ähnliches kann geschehen, wenn Sie Ihr Spiel auf Pause stellen. Wenn Sie Ihren Projektionsbildschirm mit NES-Spielen verwenden, übernimmt Nintendo keinerlei Verantwortung für eventuelle Schäden. Diese Situation wurde nicht durch ein schadhaftes NES System oder fehlerhafte NES Spiele verursacht, andere stehende oder können ähnliche Schäden bei Projektionsbildschirmen hervorrufen. Weitere halten Sie von Ihrem Fernsehhersteller.

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771 USA. European Office: Acclaim Entertainment, GmbH, Friedrichstrasse 9, D-8000, Munich 40 Germany

Arch Rivals® © 1989 Licensed from and trademark of Midway Manufacturing Company. Acclaim® and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® and Nintendo Entertainment System® are trademarks of Nintendo Game Pak "NES-GP" © 1990 Acclaim Entertainment, Inc. Made in Japan